第一階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 構想書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企畫書2.PPT3.Prototype 執行檔4.試玩影片 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。
* 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。
* 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。
* 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎
* 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效
* 特效設計：粒子、物理、閃電等
* 開發時間表：甘特圖與組員分工
* 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求
* 參考資料：素材收集與分析。
 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企畫書2.PPT3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 故事簡介：故事大綱與理念。
* 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。
* 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、
* 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。
* 特效設計：後製作合成
* 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效
* 開發時間表：甘特圖與組員分工
* 參考資料：素材收集與分析。
 |
| 影片類 | 1.影片製作企畫書2.PPT3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘4.試拍影片扣除片頭片尾30秒 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 影片主旨：本片拍攝主要內涵
* 故事說明：劇情故事發展、主要發生事件，拍攝題材時空背景、拍攝地點
* 演員表：角色設定、服裝設定、道具、角色間的關係。
* 劇本：演員對白與段落
* 表現形式：影片類型、敘事手法、影片風格
* 聲音設計：音樂風格、現場收音、配樂、音效
* 拍攝時程表：甘特圖與組員分工
* 拍攝規格：影片規格，拍攝設備，影片長度
 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書2.PPT3.樂譜4.Demo檔 | * 創意發想：創作動機、構思的基礎。
* 簡介：音樂創作內容說明
* 創作說明
* 樂曲架構
* 作曲手法
* 音樂設計：音樂風格、配音、配樂、音效
* 時間表：甘特圖與組員分工
* 使用工具：使用軟體與硬體需求
* 參考資料：素材收集與分析
 |

第二階段-公審繳交文件

| 類別 | 繳交內容 | 企畫書內容 |
| --- | --- | --- |
| 遊戲類 | 1.遊戲企畫書2.PPT3.Prototype 執行檔4.試玩影片 | 一、基本概述* 遊戲名稱
* 創意發想：製作動機、構思的想法。
* 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。
* 功能特色：條列式說明主要功能特色
* 玩家目標：玩家在遊戲中完成哪些任務才代表勝利
* 目標裝置:執行遊戲的平台及硬體需求
* 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎

二、市場分析* 目標族群：目標族群選定的理由與分析。
* 市場分析：相同類型遊戲的區別與比較

三、遊戲設計內容* 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。
* 遊戲內容：主線、支線劇本
* 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。
* 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效
* 特效設計：粒子、物理、閃電等
* 遊戲機制：遊戲中設定的各項數值改變、能力參數、升級系統、職業系統、道具系統或卡牌設計…等。

四、開發團隊* 開發時間表：甘特圖與組員分工
* 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求
* 開發技術評估
* 參考資料：素材收集與分析。
 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企畫書2.PPT3.3D動畫→動畫測試影片4.根據動態腳本的動畫片段 | 一、基本概述* 基本資料：片名、動畫類型、動畫片長。
* 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 故事簡介：故事大綱與理念。
* 故事內容：完整故事文字敘述
* 目標觀眾

二、內容* 動畫製作：故事與世界觀(文字與圖)、劇情架構(起承轉合)、情緒線。
* 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計(人物個性描述、三視圖、等高圖…等)、場景設計(完整之場景、繪圖或建模之完整圖)
* 色彩計畫：場景之色彩情緒
* 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。
* 特效設計：後製作合成
* 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效

三、開發團隊* 開發時間表：甘特圖與組員分工（導演、製片、剪接、配樂…等。）
* 參考資料：素材收集與分析、場景與人物參考資料、參考影片資料與內容分析
* 技術評估
 |
| 影片類 | 1.影片製作企畫書2.PPT3.影片片段 | 一、基本概述* 基本資料：片名、影片類型、影片片長。
* 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 影片主旨：本片拍攝主要內涵
* 故事說明：劇情故事發展、發生事件，拍攝題材時空背景、拍攝地點
* 故事內容：完整故事文字敘述
* 演員表：角色設定、服裝設定、道具、角色間的關係。
* 劇本：演員對白與段落

二、內容* 表現形式：影片類型、敘事手法、影片風格
* 聲音設計：音樂風格、現場收音、配樂、音效
* 拍攝時程表：甘特圖與組員分工
* 拍攝規格：影片規格，拍攝設備，影片長度
* 腳本製作：分鏡腳本

三、開發團隊* 開發時間表：甘特圖與組員分工（導演、製片、剪接、配樂…等。）
* 參考資料：素材收集與分析、場景與人物參考資料、參考影片資料與內容分析
* 技術評估
 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書2.PPT3.樂譜4.Demo檔 | 一、基本概述* 基本資料
* 創意發想：創作動機、構思的基礎。
* 簡介：音樂創作內容說明
* 創作說明
* 樂曲架構

二、內容* 音樂設計：音樂風格、配音、配樂、音效
* 作曲手法
* 樂譜

三、開發團隊* 時間表：甘特圖與組員分工
* 使用工具：使用軟體與硬體需求
* 參考資料：素材收集與分析
 |

第三階段-展覽繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 成果報告內容（展覽後一周繳交紙本） |
| 遊戲類 | 1.遊戲企畫書2.Prototype 執行檔3.試玩影片 | 一、基本資料* 同第二階段企畫書之「一、基本概述」
* 市場分析－同第二階段企畫書之「二、市場分析」
* 開發團隊與分工

二、內容* 同第二階段企畫書之「三、遊戲設計內容」
* 遊戲操作說明

三、成果* 成果檢討

四、預計參賽目標 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企畫書2.完整動畫 | 一、基本資料* 同第二階段企畫書之「一、基本概述」
* 開發團隊與分工

二、內容* 同第二階段企畫書之「二、內容」
* 遊戲操作說明

三、成果* 成果檢討

四、預計參賽目標 |
| 影片類 | 1.影片製作企畫書2.完整影片 | 一、基本資料* 同第二階段企畫書之「一、基本概述」
* 開發團隊與分工

二、內容* 同第二階段企畫書之「二、內容」
* 遊戲操作說明

三、成果* 成果檢討

四、預計參賽目標 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書2.樂譜3.Demo檔 | 一、基本資料* 同第二階段企畫書之「一、基本概述」
* 開發團隊與分工

二、內容* 同第二階段企畫書之「二、內容」
* 遊戲操作說明

三、成果* 成果檢討
* 四、預計參賽目標
 |